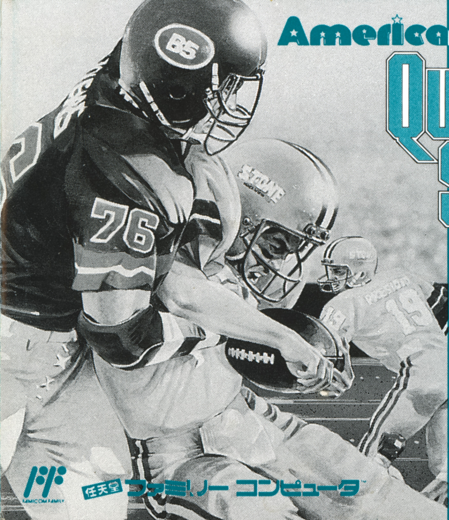
American Football Game

Quarter Back Scramble

取扱説明書



© PONY CANYON INC./NATSUME

フォーメーション・プレー監修「タッチダウン」
編集長　松本直人

ホリ・トラックボール対応

R59V5925
(PNF-QS)

PONY CANYON

'89.12

FAMICOM FAMILY
任天堂 ファミリーコンピュータ

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

〈使用上の注意〉

1)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

2)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

3)シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

4)テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。

5)長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

6)ご使用後はACアダプターを、コンセントから必ずぬいておいてください。

American Football Game

Quarter Back Scramble

フットボールファンの皆さん、ごきげんいかがですか。ファン待望のゲームがいよいよ完成しました。フィールドのプレイ同様、心ゆくまで、十分お楽しみください。

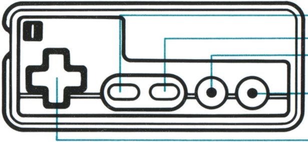
—はじめに—

このゲームは、アメリカンフットボールのルールおよびゲームの流れについて、ある程度の知識を持った方を対象に制作したものです。したがいまして、このマニュアルには、フットボールファンの方なら普通知っていると思われる基本的なルールの説明は省略されています。ルール等について、あまり知識の無い方には、若干わかりにくい点があると思われますが予めご了承ください。また、フットボールを楽しく学ばれたい方は、後藤完夫著「新・フットボール専科」(タッチダウン社刊)をお読みいただくようおすすめ申し上げます。

もくじ

●オープニングからキックオフまで……P.3
●キックオフ……P.10
●オフェンスの場合……P.11
●タッチダウンの場合……P.17
●4THダウンで10ヤード進めそうにないと思われる場合……P.18
●ディフェンスの場合……P.19
●反則発生の場合……P.20
●クォータータイム……P.21
●ゲームエンド……P.22
●オフェンスのフォーメーション、プレイについて……P.23
●ディフェンスのフォーメーション、プレイについて……P.28

※注意：このゲームで使用するボタンの名称は以下のとおりです。



■ゲームの進め方

〈オープニングからキックオフまで〉

1. スイッチを切った状態で、ファミコン本体にカートリッジを入れ、スイッチ・オン！

2. 軽快なリズムにのって、すばらしいオープニング・タイトルがあらわれます。
このまま、すぐにSTARTボタンを押せばゲームに突入。そのまま放っておけば、試合前の興奮をつたえるスタジアム１周のデモ画面が登場し、再びタイトル画面へともどります。STARTボタンを押さないかぎり、これは繰り返して行われます。

3. プレイヤーの人数、ゲームモードをセレクトする画面が登場します。
ゲームのモードは、① 1PLAY　② 2PLAY　③ 1 AND 2 PLAY　④WATCH、の4つのモードがあります。自分の希望するモードを選択してください。

①1PLAY

ひとりでゲームを行う場合にセレクトします。オフェンスの時は、ボールキャリアーを、ディフェンスの時は、状況に応じて1選手を操作します。

②2PLAY

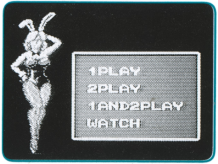
ふたりでゲームを行う場合で、それぞれチームに分かれて対戦する場合にセレクトします。操作の方法は、1PLAYの時と同様です。

③1 AND 2PLAY

ふたりで協力してゲームを行う場合で、例えばオフェンスの場合、ひとりがパッサー、ひとりがレシーバーとなります。

④WATCH

ひとりでゲームを行う場合で、特に、フィールド上の選手を操作せず、ただ単に状況に応じて、フォーメーションとプレイを指示するという、いわゆるヘッドコーチの役割を演じます。特に、フットボールのフォーメーションやプレイに精通した方に最適で



す。また、フットボールをあまり知らない初心者の方でルールなどを覚えたい方にも適しています。このモードで勝利するのは、他のモードよりも難しくなっています。
十字キーを動かしてモードをセレクトし、Ⓐボタンを押して決定してください。

4. 1クォーターあたりのゲーム時間をセレクトする画面が登場します。

当然、正式なゲーム時間は、15 MINUTESですが、勝敗を早く決定したい場合などには、希望により、10 MINUTES、5 MINUTESにすることが可能です。なお、時間計時の方法は、実際のルールとほぼ同様でパスが失敗した場合、アウト・オブ・バーンズに出た場合などは、時計が止まります。また、前半、後半にそれぞれ3回のタイムアウト（タイムアウトの取り方は後述の注意のところをお読みください）をとることができます（当然、時計は止まります）。各クォーターで残り時間が10分を切ると画面右下に残り時間が表示されます。また、プロ・フットボールで採用されている2 MINUTESタイムアウトは、ありません。

5. チームをセレクトする画面が登場します。

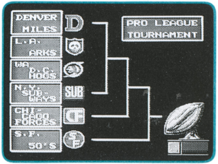
トーナメントをあらわす絵で、チームをセレクトします。
1 PLAY、1 AND 2 PLAY、WATCHモードの時には、

DENVER	MILES
L.A.	ARKS
WA D.C.	HOGS
N.Y.	SUBWAYS

の4チームの中から1チームをセレクトします。
2 PLAYの時には、上記4チームに

CHICAGO	FORCES
S.F.	50'S

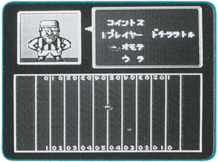
の2チームをくわえた6チームの中からそれぞれ1チームずつセレクトします。
十字キーを使って自分の好きなチームをセレクトし、Ⓐボタンで決定します。

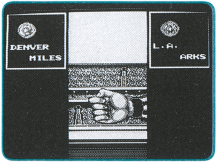


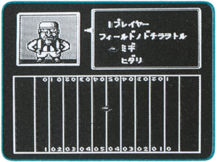
6. オフィシャルが登場しコイントスを行います。

いよいよコイントスを行います。オフィシャルがオモテかウラかをたずねてきますので、十字キーを使ってセレクトし、Ⓐボタンで決定してください（なお、オモテは、コインに顔が書かれた面です）。

次に、Ⓐボタンを押すことによって、あるいは、時間がたてば自動的に、オフィシャルがコインを投げ上げます。そして、結果が表示され、当ったチームの方に、"HIT" の表示がでます。
例えば、1 PLAYモードをセレクトした場合、自分のチームがコイントスに勝った場合には、レシーブかキックかをセレクトできる権利がありますので、好





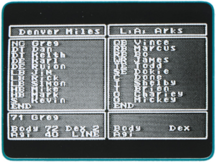


きな方をセレクトして、Ⓐボタンで決定してください。その後、相手チーム（コンピュータ)の方がフィールドのサイドのミギかヒダリかをセレクトしてきます。
逆にコイントスに負けた場合には、相手チームがレシーブかキックをセレクトしますので、自分は、フィールドのサイド（画面）のミギかヒダリかをセレクトします。
なお、第1クォーターのキックオフの時点では、フィールドのヒダリ側が風上です。第2クォーター以降は、風上、風下は存在しません。

7. メンバー表が登場し、スターターを決定します。

スターター（スタート選手）を決定します。予め11人の選手がスターターとして登録されていますので変更の無い場合は、十字キーを操作して、ENDをセレクトし、Ⓐボタンで決定して下さい。
選手の交替がある場合には、十字キーで交替させたい選手をセレクトし、Ⓐボタンで決定すると、画面下に表示されます。次に、その画面の下に交替して入ることができる選手が表示されますので、十字キーの上下を押してセレクトし、Ⓐボタンで決定してください。選手を入れ替えることができます。

なお、うまく交替できない場合は、すでに選手として登場していたり、負傷している場合ですので、違う選手を選択してください。
ただし、選手を入れ替える場合は、交替する選手が同じポジションでなければならず、なおかつ、すでに負傷している場合（OFF）には、出場できないので注意して行ってください。また、キャンセルする場合には、Ⓑボタンを押してください。



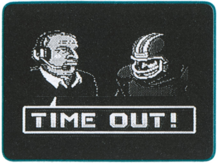
選手を交替させることにより、ブロックの能力やパスの成功率が変わります。

ゲームの途中で選手交替を行うときも、同様の方法で行うことができます。

これで、とりあえず準備完了！
いよいよ、興奮のキック・オフへと突入します。

注意

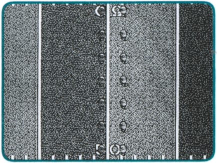
メンバーチェンジ、タイムアウトについて

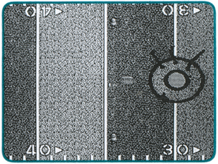


ゲームの途中で、選手交替やタイムアウトをとりたい場合には、ダウンした後に、フォーメーションおよびプレイをセレクトできる画面が表示されている時に、SELECTボタンを押して下さい。コマンドメニューが表示されます。選手を交替させたい場合にはメンバーチェンジを、タイムアウトを取りたい場合にはタイムアウトを、まちがって押してしまった場合にはキャンセルを選択してください。

〈キックオフ〉

待ちに待ったキックオフ。Ⓐボタンを押して、整列している選手をキックオフの体形にし、再びⒶボタンを押していよいよキックオフ!



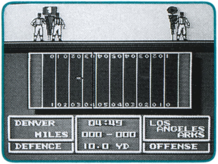


コイントスでレシーブになった場合、ボールをレシーバーがキャッチした後、リターナーとなって突進します。
逆に、キックになった場合、相手のリターナーをブロックしにいきます。点滅している選手を操作して、突進してください。
なお、オンサイドキックも可能です。方法は、キックする方向の十字キーを押しながら（例えば、ヒダリからミギにキックする場合は、十字キーの右方向のキー）Ⓐボタンを押してキックして下さい。

〈オフェンスの場合〉

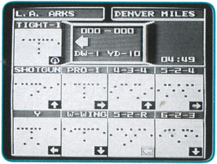
1. チェーン・クルーの絵とともにボールの位置、ダウン数、時間などをあらわす画面が登場します。

ここで、状況をよく判断し、とるべき作戦を予め考えておいてください。方針が決まればⒶボタンを押してください。

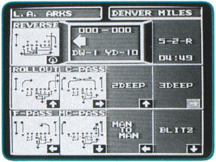


2. フォーメーションをセレクトする画面が登場します。

フォーメーションをセレクトします。十字キーおよびⒶボタンを使ってフォーメーションを選んで下さい。選ばれたフォーメーションのところが点滅しますので、それで良ければ、Ⓑボタンを押して決定してください。
また、4THダウンのときには、パントおよびキックのフォーメーションがでます。
なお、時計が止まっている状況をのぞいて、画面中央上に表示されているカウントダウンの数字が0になるまでに、フォーメーションを決定してください。
もし、それまでに決定のない場合は、画面上で点滅しているフォーメーションとなります（第4クォーターなどで、自分がリードしている場合、わざと時間を多く使うなどの戦略がとれます）。
2 PLAYモードの場合には、相手側にフォーメーションやプレイがばれるとおもしろくないので、選択した後でも点滅は行いません（効果音のみで決定が行われたことをおしえてくれます）。



3. プレイをセレクトする画面が登場します。

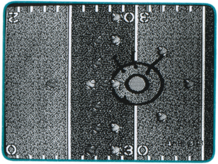


先ほど決定したフォーメーションに応じてプレイが出てきます。それぞれのフォーメーションには、5～6種類のプレイが用意されており、そのうちの5種類が状況に応じて、表示されます。フォーメーションを決定した方法と同様の方法でプレイを決定してください。プレイは大きくランプレイとパスプレイにわかれ、ダイブプレイ、リバース、フックパスなど多彩なプレイが用意されています。

これよりあとは、WATCHモード以外のモードの説明です。WATCHモードは、基本的にフォーメーションとプレイを選択すれば、あとは自動的に選手が動きます。

4. フィールド上に選手がセットした画面が登場し、ボールスナップを行います。

2番で決定したフォーメーションどおりに、選手がセットします。そして、Ⓐボタンを押すか、あるいは時計が回っている時には自動的にボールスナップを行います。



ボールスナップ後は、選手が3番で決定したプレイどおりに動きはじめます。この時あなたは、クォーターバックで、なおかつボールキャリアーです。十字キーを操作して、ディフェンスのサックをかわしつつ適切な位置へと動きはじめてください。あらかじめ決めたプレイの動きと、同じように動くことが良いのは、言うまでもありません。

4-a. ピッチおよびパスを投げたい場合

まず、Ⓑボタンを押してください。そうすると、全選手の動き、および時計が止まります（ここで十字キーを動かすと、画面がスクロールして、いままで見えなかったフィールドの部分を見ることができるようになります)。

次に、Ⓑボタンを押すたびに、ボールのレシーバー（ターゲット）が画面中

央に順番に表示されます（この時も十字キーを操作することによりフィールドを見渡すことができます）。
ここで、フリーになっているレシーバー、あるいは無理を承知の上でパスを投げたいレシーバー（つまりターゲット）をさがしてください。レシーバーは順番に表示され、最後のレシーバーが表示されると再びボールキャリアーが表示されループしていきます。
ターゲットが見つかると、その画面が表示されているところで、Ⓐボタンを押してください。そうすると、ボールキャリアーからレシーバーへとピッチおよびパスが投げられている画面が表示されます。
成功すればレシーバーがそのままボールキャリアーとなって前進できます。パスが失敗すればその時点でこのダウンは終了します。なお、ファンブルはありません。
ターゲットが見つからない場合は、クォーターバックが表示されている時にⒶボタンを押すことによって、静止していた選手および時計が再び動きはじめますので、クォーターバック・スクランブルにでるか、あるいは、時間をかせいでレシーバーが移動するのを待ち、タイミングを見て、再びパスを投

げにいくか判断してください。再びパスを投げにいくのは、同様の方法で行うことができます。

4-b. クォーターバックがキープする場合

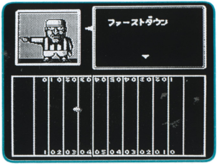
ただ単に、十字キーを操作してディフェンスのサックから逃げて下さい。つかまった時点でダウンとなります。

5. ディフェンスの選手につかまりそうになった時

ディフェンスの選手にコンタクトされた時Ⓐボタンを連打することにより、ディフェンスの選手から逃げやすくなります。ただし、無用なところで使用した場合、選手の動きが遅くなりますのでご注意ください。

6. ボールキャリアーがつかまりダウンした時

選手の動きがそこで止まり、あとどれだけすすめばいいのかコンピュータが自動的に計算してくれます。そして、１番へと戻って行きます。



〈タッチダウンの場合〉

ボールをもった選手が相手チームのエンドゾーン内に入った時点でタッチダウンとなります。
美しいグラフィックがあらわれ、タッチダウンしたことを知らせてくれます。得点は6点です。その後は、キック・フォーメーションにするか2ポイントコンバージョンのフォーメーションにするかセレクトしてください。
キック・フォーメーションの場合は、そのままプレイをセレクトし、ボールスナップさせれば、後は自動的にキックしてくれます。得点は1点です。
2ポイントコンバージョンの場合は、通常のオフェンスと同様の方法で、タッチダウンを狙うのと同じようにしてください。得点は2点です。

〈セーフティについて〉

攻撃側が、自分達の責任で、自陣エンドゾーン内でボールデッドになった場合、例えば、エンドゾーン内で守備側の選手にタックルを受け、ダウンした場合、セーフティとして、守備側のチームに2点が与えられます。

〈4THダウンで10ヤード進めそうにないと思われる場合〉

パント、フィールドゴール、ギャンブル

陣地を回復するためにパントをするか、フィールドゴールを狙いにいくか、ギャンブルにでるかのいずれかを選択します。
パントを選択する場合、パント・フォーメーションをセレクトし、そのままプレイをセレクトし、ボールスナップをさせてください。自動的にパントを行います。パントをすれば攻守が入れ替わります。
フィールドゴールを選択する場合、キック・フォーメーションをセレクトし、そのままプレイをセレクトし、ボールスナップをさせてください。フィールドゴールが成功する目安は、敵陣の25ヤード地点ぐらいです。成功すれば3点はいります。フィールドゴールが失敗した場合は、その地点で攻守が入れ替わります。
ギャンブルにでる場合には、通常のようにフォーメーションとプレイを選択し、何とかファーストダウンがとれるように進んでください。ファーストダウンが取れれば新たに4回の攻撃権がえられますが、とれなければその地点で攻守が入れ替わり相手の攻撃となります。

得点一覧表

タッチダウン	6点
トライ・フォーポイント キック	1点
トライ・フォーポイント ダウン	2点
フィールドゴール	3点
セーフティ	2点

〈攻守交替はどういう時になるか〉

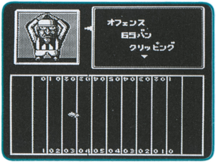
4THダウンで10ヤード前進できなかったとき、パスをインターセプトされたとき、タッチダウンの後や、フィールドゴールの後、セーフティの後は、攻守が交替します。

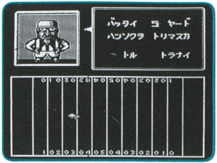
〈ディフェンスの場合〉

フォーメーションおよびプレイの選択方法は、オフェンスの場合と同様です。フィールド上では点滅している選手を十字キーで操作し、ボールキャリアーめがけてタックルにいってください。残りの選手は、コンピュータが勝手に動かしタックルにいきます。

〈反則発生の場合〉

ゲームプレイ中に、時折、反則が発生する場合があります。オフィシャルが登場し、反則名を告げ、罰退の距離を知らせます。





自分のチームが反則を犯していた場合、コンピュータ側は、反則をとる方がいいのか、とらない方がいいのか、自動的に判断します。

逆に、相手側のチームが反則を犯していた場合、とる方がいいのか、とらない方がいいのか自分で判断してください。

画面上にフィールドがあらわれ、青色のボールは、このダウンでボールがセットされた位置をあらわし、赤色のボールは、ダウンした位置をあらわします。このボールの位置をよく確認した上で、フィールドの位置や経過時間、ダウン数などを検討し、判断してください。

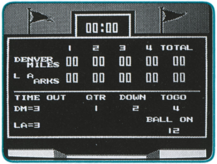
〈クォータータイム〉

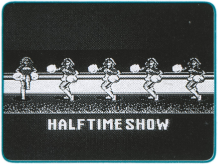
第1クォーターと第2クォーター、第3クォーターと第4クォーターでは、それぞれサイドが入れ替わります。また、第2クォーターと第3クォーターの間にはハーフタイムショーがあります。

〈ハーフタイムショー〉

第2クォーターが終了すればハーフタイムショーがはじまります。若くて美しいチアガールの素晴らしいダンスをお楽しみください。なお、Ⓐボタンを押さないかぎりダンスはずっと続きます。

Ⓐボタンを押せばいよいよ後半戦、第3クォーターに突入です。第3クォーター以降は、第1クォーター、第2クォーターと同様のゲーム展開で進行します。





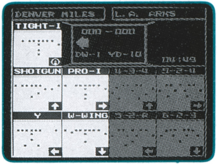
〈ゲームエンド〉

第４クォーターが終了すればその試合は終わりです。得点により、勝敗が決定します。リーグ戦の場合は、勝敗にかかわらず３戦行い、そこで１位になれば、トーナメント戦に出場できます。１位でない場合は、今シーズンはこれで終わりです（スタートにもどります）。トーナメントの場合は、勝てば先に進んでいきますが、負ければその時点で終了です。

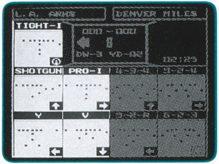
なお、トーナメント戦を勝ち抜き、優勝すれば、感動的なエンディングがあらわれます。２人で対戦する場合は、その試合がおわれば、また、スタートにもどります。

オフェンスのフォーメーション、プレイについて

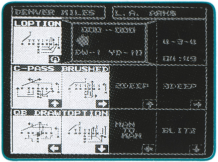
オフェンスのフォーメーションにはTIGHT-I、SHOT GUN、PRO-I、Y（ウィッシュボーン）、W-WING（ダブルウィング）、V（ヴィア）の6種類があり、加えてPUNTフォーメーションとKICKフォーメーションがある。なお、V（ヴィア）は残りが3ヤード以下の時（ショートヤーデージの時）に、W-WING（ダブルウィング）に替わって出てくる（それ以外の時は出ない）。
また、それぞれのフォーメーション（PUNTとKICKを除く）には5〜6種類のプレイが用意されており、そのうちの5種類が画面に表示され（表示されていないプレイは選択できない）この中から、1つのプレイを選択する。



通常のオフェンスのフォーメーション選択画面

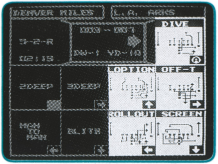


ショートヤーデージのオフェンスのフォーメーション選択画面

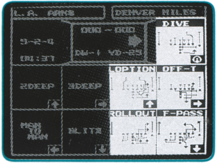


L OPTION…リードオプション
C-PASS…クロスパス
BRUSHED…ブラッシュ
QB DRAW…QBドロー
T OPTION…トリプルオプション

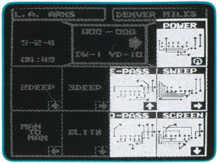
TIGHT-Iからのプレイ一覧



PRO-Iからのプレイ一覧

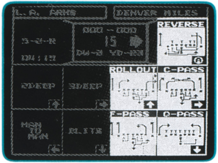


DIVE…ダイブ
L OPTION…リードオプション
OFF-T…オフタックル
ROLL OUT…ロールアウト
SCREEN…スクリーンパス
F-PASS…フックパス



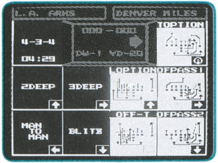
SHOT GUNからのプレイ一覧

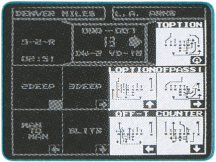
POWER…パワープレイ
E-PASS…エンドパス
SWEEP…スウィープ
O-PASS…アウトパス
SCREEN…スクリーンパス



W-WINGからのプレイ一覧

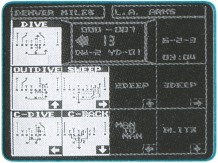
REVERSE…リバース
ROLL OUT…ロールアウトパス
C-PASS…クロスパス
F-PASS…フックパス
Q-PASS…クイックパス

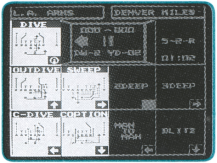




T OPTION…トリプルオプション
L OPTION…リードオプション
OF PASS…アウトフックパス
OFF-T…オフタックル
COUNTER…カウンター

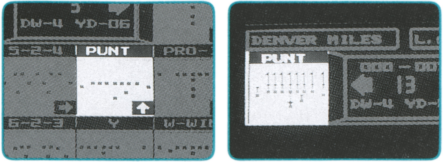
Y(ウィッシュボーン)からのプレイ一覧



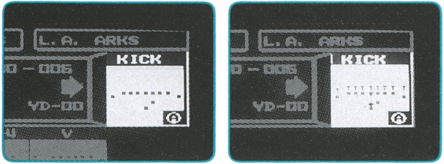


DIVE…ダイブ
OUT DIVE…アウトダイブ
SWEEP…スウィープ
C-DIVE…カウンターダイブ
C-BACK…カウンターバック
C OPTION…カウンターオプション

V(ヴィア)からのプレイ一覧



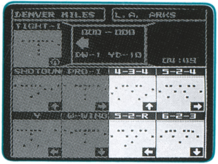
パントフォーメーションとプレイ

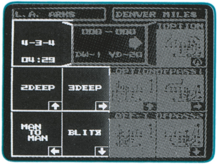


キックフォーメーションとプレイ

ディフェンスのフォーメーション、プレイについて

ディフェンスのフォーメーションには、4-3-4、5-2-4、5-2-R、6-2-3の4種類があり、それぞれに、2 DEEP、3 DEEP、MAN TO MAN、BLITZの戦術がとれる。





おわりに―制作にあたって

従来のアメリカンフットボールゲームは、ともするとアクションの要素が強すぎて、実際のフットボールとはかなりかけ離れたものになっていた。また、ルールが簡略化されたり、オフェンスしかなかったりしてフットボールの魅力を十分に再現できていなかったと思う。
私自身も、超がつくくらいのフットボールマニアで、今まで発売された多くのゲームをプレイしてみたが、どれも今ひとつで、十分な満足感を得ることが出来なかった。何とかフットボールを再現してみたい、自分自身でゲームを楽しみたい、そんな思いから、このゲームの制作が始まりました。
まず、今まで発売されたゲームの研究から始めました。それぞれのゲームが持っているメリット、デメリットを調査し、どうすれば、よりおもしろくなるのか、ひとつひとつ洗い出していきました。次に今までのゲームにない企画の検討を行い、ファミコンで再現できるかどうかを調べていきました。というのはファミコンの能力にはかなり限界があるからです。
このような検討を重ねた結果、個人的には少ないメモリーサイズの中でより多くの要素を盛り込むことができたのではないかと思っています。特にこのゲームで

は以下の点に重点を置いて制作にあたりました。

- フットボールで大きなウェイトを占める戦略部分、つまりフォーメーションとプレイの部分に重点を置きました。
- 画面の横スクロールを採用し、時間計時、ダウンの更新などを、できうる限り、ルールに忠実に再現しました。また反則も出るようにしました。
- タッチダウンやフィールドゴールなどキーとなるプレイの場合には、きれいなグラフィックで描き、感情移入を行いやすいようにしました。
- 各々のチームや選手に個性を持たせ、特徴を出せるようにしました。
- ４つのゲームモードを用意し、プレイヤーとしてだけではなくヘッドコーチとしても楽しめるようにしました。

加えてゲームをより良くする為に、専門誌「タッチダウン」の編集長松本直人氏を監修に迎え、完成度を高めました。

制作を終えた今、個人的には、自分のイメージに近いゲームが出来上がったと思う反面、もう少しメモリーがあれば、あんなことも出来たのに、などという思いが脳裏をかすめます。
ただ発売を待つ今となっては、プレイされたあなたに、少しでも楽しんでいただけたらという祈りの思いでいっぱいです。
このゲームをプレイされた御意見、御感想を是非お聞かせ下さい。どんな、ささいなことでも結構です。御意見が多ければ多い程、第2弾、第3弾へとステップアップができると思います。
最後になりましたが、プロデューサーの無茶な要求にも、イヤな顔ひとつせず、ゲームの制作にあたってくれたスタッフの皆様、特にナツメ株式会社の岡本氏、冬柴氏に心から感謝申し上げたいと思います。どうもありがとうございました。

㈱ポニーキャニオン
制作担当　有元和彦

STAFF

PRODUCER : KAZUHIKO ARIMOTO
DIRECTOR : SHIN-ICHI FUYUSHIBA, SHIGERU OKAMOTO
PROGRAMMER : SHIN-ICHI FUYUSHIBA, KOU OHIRA
TAKE-CHAN, TAKA-CHAN
COMPOSER : TAKA-CHAN
CHARACTER DESIGNER : HANIMARU AYUMI

SUPERVISOR : NAOHITO MATSUMOTO ("TOUCH DOWN")
DESIGNER : HIDEKI HARUTA
SPECIAL THANKS TO : MASAKUNI KURIHARA (JMS), MAGIC MONKEY

THANKS FOR PLAYING TO : TATSUYA NAKAMOTO, TETSUO MARUO
TSUNEO YAMAMOTO, SHINJI MIZUNO

PROMOTER : HISASHI IIHARA, KEISUKE HAZAMA
HIROSHI AKAO, YOSHIAKI MATSUMOTO

SALES PROMOTER : JUN-ICHI ISHI, ATSUSHI MIYASAKO

MAKANAI : OHAYASHI

©1989 PONY CANYON INC./NATSUME

HORI TRACK

トラックボールによるゲームプレイは連続30分を限度とし、
プレイ後は充分な休み時間を取るようにして下さい。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部